取扱説明書

囲碁指南

IGO-SHINAN

資料提供／日本棋院

HCT-ID/004

囲碁指南

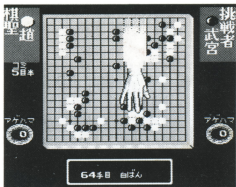
史上に残る名対局や置碁の数々の観戦や名棋士たちの次の一手を読んでの棋力判定をあなたの実力アップに役立ててください。

もくじ

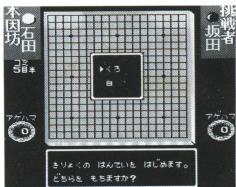
ゲームのスタート
コントローラーの使い方………2
各局観戦………………………4
棋力判定………………………6
対局解説
古典………………………………8
現代………………………………15
置碁………………………………22

名局観戦

本ソフトに納められている対局は、全部で63局。それら古今の名局が居ながらにして観戦できるのが「名局観戦」です。

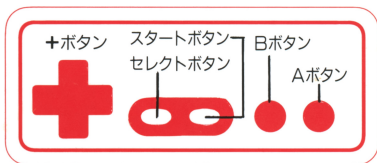
観戦には２つのモードがあり、「自動モード」ではビデオを再生するように自動的に、「手動モード」ではプレイヤーの思いどおりのペースで一手ずつ、棋譜を進めていくことができます。

棋力判定

名棋士の「次の一手」を読んで、その正解率でプレイヤーの棋力を判定するのが「棋力判定」です。各対局のどちらかの棋士を選び、対局のすべての次の一手を推察します。

本ソフトに収録された63の対局のそれぞれで、プレイヤーの実力に応じて初級・中級・上級のレベルを選ぶことができます。

ゲームのスタート

このゲームの進め方はいたって簡単。画面や棋譜を先に進めるときにはAボタンを使い、「棋力判定」では、＋ボタンで打つ位置を選びます。

コントローラーの使い方

コントローラーは、Iだけを使用します。
ジョイスティックは使用できません。

A ボ タ ン	＋ボタンで選んだコマンドを実行するとき、画面を次に進めるときなどに使います。
B ボ タ ン	ゲームを中止したり、スピードを変えるときなどに使います。
スタートボタン	ゲームをスタートするときに使います。
セレクトボタン	ゲーム中は使用しません。
＋ ボ タ ン	コマンドを選んだり、石を打つ場所を決めるカーソルを動かすときに使います。

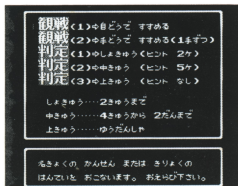
※コンピュータに対する命令・指示をコマンドといいます。

ゲームを始める

タイトル画面で、どのボタンでも押せばゲームが始まり、次の「選択画面」に変わります。

◀電源をいれると、このタイトル画面が現れます。どのボタンでも押せば、次の画面に変わり、ゲームのスタートです。

■「観戦」か「判定」かを選ぶ

タイトル画面に続いての「選択画面」で、プレイするモードを選択します。対局の観戦をする「観戦」、プレイヤーの棋力を判定する「判定」のどちらかを選びます。

◀「観戦」の自動・手動、「判定」のレベル（初・中・上級）もここで選びます。+ボタンでカーソル（▶マーク）を移動させ、プレイするモードを選びAボタンで決定します。

名局観戦

自動と手動

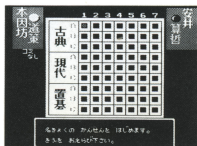
選択画面で、自動的に対局が進む「自動モード」——観戦(1)と、一手ずつAボタンを押して棋譜を進める「手動モード」——観戦(2)とが選べます。

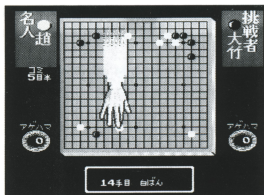
■自動の場合はスピードを決める

・自動モードでは、対局が進むスピードを選ぶことができます。標準は3ですが、大きい数字を選ぶと速く、小さい方では遅くなります。

棋譜(対局)を選ぶ

次の画面で、これから観戦する棋譜(対局)を選びます。+ボタンを使って古典、現代、置碁各21局(合計63局)の中から選んでください。

▶+ボタンで●印を移動させると、画面の左右上部に対戦者名が表示されます。選んだらAボタンで決定します。

対局開始

観戦する棋譜を選び、Aボタンを押すといよいよ対戦が始まります。先手(黒)は画面下部から、後手(白)は上部から打ちます。

◀左上には白の棋士名とコミの数が、右上には黒の棋士名と置碁の場合は置石の数が表示されています。

■一時ストップはAボタン

自動モードで観戦中にAボタンを押すと対戦を一時中断させることができます。再びAボタンを押せば対戦再開です。

■中止するときはBボタン

自動・手動とも、中止するときや最初からもう一度見るときにはBボタンを使います。また、自動では、スピードを変えることもできます。

棋力判定

レベル(初級・中級・上級)を選ぶ

棋力の判定では、まずレベルを選びます。選択画面の判定(1)が初級、(2)が中級、(3)が上級です。棋力の目安は、初級が2級まで、中級が4級から2段まで、上級が有段者としてあります。

棋譜(対局)を選ぶ

棋力の判定は、収録されている63局すべてで行なうことができます。対局の選び方は、観戦の場合と同様です。

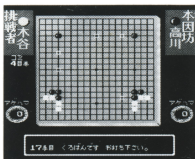
先手・後手(黒・白)を選ぶ

「次の一手」を推察する棋士を選びます。白黒どちらでも選ぶことができます。(置碁は白番だけ)

対局開始

対局が始まったら、✚ボタンで次の一手を選んでAボタンを押します。

■初級・中級にはヒントがある

初級には2ヵ所、中級には5ヵ所ヒントが示されますので、この中から選んでください。それ以外を選ぶことはできません。上級にはヒントがありません。盤面上のどの位置でも選ぶことができるわけです。

◀カーソル(大きな四角)をヒント(小さな四角)に合わせ、Aボタンで決定します。

棋力判定

対局が終了すると、正解率と棋力が表示されます。(正解は、棋士が実際に打った手のことです。)

【古典】

(跡目)本因坊道策
先(二代)安井算哲

●「天文から天元」1670年10月17日

一般に中央の星を天元と呼ぶのはこの局からきている。安井算哲とは後に貞享暦を制定した渋川春海のこと。彼は天文に明るかった。

先(三世隠居)本因坊道悦
(四世)名人 本因坊道策

●「出藍秘譜」1681年9月30日

「出藍秘譜」と称されたこの譜の対局が行なわれたのは道策が碁所に就任してから4年後の37歳のとき。道悦は46歳。黒53、87、89が悪手。白54は道策らしく軽妙。

名人(四世) 本因坊道策
先二二子番 安井春知

●「道策畢生の傑作」1683年11月19日

道策は、この春知に御城碁で二子を布かせ1目敗となったこの碁を一生の傑作としている。黒70には賛否の論議がある。

互先(十一世)本因坊元丈
先番(跡目)安井知得(八世)

●「ダメの妙手」1812年4月2日

黒69の一着が「ダメの妙手」として、古来諸説粉々の有名局。文化・文政の棋道黄金時代を作った原動力は、元丈、知得の活躍のためといわれている。

(八世)安井仙知(知得)
先(跡目)本因坊丈和(十二世)

●「当世極妙碁」1820年4月10日

知得は実利を先にとって、後はシノイで打つ、いわゆるアマシて打つ手法を最も得意とし、その意味で本局はまた、アマス手法の名局ともされている。

名人(十二世) 本因坊丈和
先 上手 赤星因徹

●「因徹吐血局」1835年7月19日

名人碁所をめぐり因徹は必死の覚悟で局に対したが、白68・70・80と妙手を連発されて遂に敗れ、吐血して倒れた。そして1ヵ月後に26歳の人生を閉じた。

(十一世)井上因碩(幻庵)
先(跡目)本因坊秀和(十四世)

●「碁所を逸した持ち込み」1842年5月16日

白236からが見損じで、白が無条件死した。この持ち込みがなければ「ジゴー」の碁であった。この後因碩は秀和との御城碁にも敗れ、名人を断念した。

互先(跡目)本因坊秀策
先番　太田雄蔵

●「秀策自慢の一局」1853年6月5日

白88が、形勢判断の明るさを示して有名。以後、黒は中央に20数目を囲って奮戦したが、地合いの差はいかんともなしがたかった。

(十四世)本因坊秀和
先々二二子番(跡目)林有美

●「中盤のヨセ」1857年11月17日

白65の一手で世に広く知られる局。対戦の最中にヨセを打っているわけで、妙手とはされているが、人によっては論議のあるところ。

(十四世)本因坊秀和
先(十三世)井上因碩(松本)

●「幻庵乗り移りの局」1861年11月17日

因碩が優位に立ってから後は一手も誤らずに勝ったのは、師の幻庵の霊が乗り移ったからだと世にいわれている。

村瀬秀甫(二級)
先 水谷縫次(四級)

●「沈着、黒59」1881(明治14)年10月13日

黒35が秀甫激賞のエグリといわれ、また、黒59は無類の沈着と堅実を称賛された好着。

(二世) 安井算知(名人)
先(三世) 本因坊道悦(上手)

●「遠島を賭けた争碁」1670年10月22日

算知・道悦六十番碁の第十六局、道悦定先から先互先に打ち込んだ一番で、黒143、147がこの際の妙手、筋として知られている。

先番(跡目)本因坊秀和
先互先　伊藤松和

●「松和、名人の所作」1841年3月8日

幻庵がこれを評して、「石立、手順、堅めに至るまで、秀和の碁として、一点の非難すべきなし。然るを松和、白を以て持碁となせるは、名人の所作なり」といった。

(十一世)井上因碩(幻庵)
先　桑原秀策(十八才)

●「耳赤の一手」1846年7月20日

黒127はその局面におけるすべての調和を保った妙着であった。その後の作戦は黒127をめぐって展開され、黒の勝利の遠因をなした。棋史に名高い一着。

七段　本因坊秀哉
先　六段　中川千治

●「十番碁第3局」明治41年3月2日～4月12日

秀哉は、白68と72の両方打ててはうまい。中川は、白100の劫に想到しなかった、とそれぞれ感想を語っている。

八段 本因坊秀哉
先二先番 五段 井上因碩

●明治42年6月23～24日

黒139と切って逆に九子を犠牲に中央を打っていった作戦は本因坊にほめられたが、あるいはこれが本局の勝因だったかもしれない。

八段 本因坊秀哉
二子 五段 岩佐 銈

●「選手対抗第23回」明治43年8月31日～9月8日

黒18ないし26は消極的、黒46は一路下49が正しい。また、黒64では75に飛んで受けておくべきである、と本因坊秀哉は講評している。

名人 本因坊秀哉
先二先番 七段 中川亀三郎

●大正8年5月12日から打継18回

黒91、また97でも100の点を押さえるべきで、白は13三と曲がる以外に適当な応接がない。白100と曲げては負けない感じを持った――これも本因坊秀哉の講評。

名人 本因坊秀哉
先 六段 雁金準一

●「雁金復帰の第一局」大正9年3月12日～

襲名争いに敗れて野に下り、十数年間を好棋家への稽古のみに終始していた雁金にもう一度打たそうと催された。13回打掛けで、翌年1月31日に打ち終った。

名人 本因坊秀哉
二三二子番 四段 林 徳蔵

●大正12年11月3日、14日

黒222と下から抱えた手が惜しむべき敗着で、これを9十八と当てておけば、黒の勝ちは動かなかった——本因坊秀哉の講評。

名人 本因坊秀哉
先 七段 雁金準一

●「院社対抗戦」大正15年9月27日～10月18日

黒129が失着、この手を133に打抜いていれば優勢が確立したはず。最後まで寄せていれば、白が6目ほどの勝ちとなっただろう。

白 九段 橋本宇太郎(1勝3敗)
黒 九段 藤沢秀行(3勝1敗)

●「棋聖決定七番勝負第1期第5局」

白42では45へ伸びるべきだった。黒103のキリは先手九目。この瞬間、碁は終った。したがって白102が敗着である。

黒 棋聖　藤沢秀行(3勝0敗)
白 挑戦者 大竹英雄(0勝3敗)

●「棋聖決定七番勝負第5期第4局」

すべての一流プロが異口同音に称賛したのは黒99の一手だった。これはいかにも秀行棋聖らしい自信に満ちた厚い一手であった。

黒 棋聖　藤沢秀行(3勝3敗)
白 挑戦者 趙　治勲(3勝3敗)

●「棋聖決定七番勝負第7期第7局」

黒143とはね出したのがつまずきの第一歩。黒149一分。これははっきりポカ。黒163 が敗着となり、藤沢は6期にわたって独占していた棋聖の座を明渡すことになった。

白 棋聖　趙　治勲(3勝2敗)
黒 挑戦者 林　海峰(2勝3敗)

●「棋聖決定七番勝負第 8 期第 6 局」

白198は、黒模様の消しと断点の補強だ。これで勝勢を確立した。白166がポカだった。ここでは167と突き当たっておかなければならなかった。

白 棋聖　趙　治勲(3勝3敗)
黒 挑戦者 武宮正樹(3勝3敗)

●「棋聖決定七番勝負第 9 期第 7 局」

黒57が敗着。黒は59から61と華麗に打ち回すが、白は62に残り少ない時間の中から54分を投入して勝ちを読み切った。

白 棋聖　趙　治勲(2勝3敗)
黒 挑戦者 小林光一(3勝2敗)

●「棋聖決定七番勝負第10期第 6 局」

黒99が会心の一着。小林は白が84と打ったときから狙っていたという。白150と黒151を打交したために、黒155がピッタリだった。これではっきり黒がリード。

白 棋聖　小林光一(3勝1敗)
黒 挑戦者 武宮正樹(1勝3敗)

●「棋聖決定七番勝負第11期第５局」

中央の黒55と、左上の黒67が、武宮のこの局においての最も武宮らしくないとされた打着である。白 148 は決定打。

白 名人　趙　治勲(2敗)
黒 挑戦者 大竹英雄(2勝)

●「名人決定七番勝負第９期第３局」

黒43は形の急所。また、黒49のヒキは冷静な手。白56と固くツイだ手は問題。

白 名人　趙　治勲(3勝3敗)
黒 挑戦者 大竹英雄(3勝3敗)

●「名人決定七番勝負第９期第７局」

大竹は黒65を敗着と断定した。白80はこの場面での最強手。しかし、白126は大悪手。白128と下がったこの場面が挑戦者が逆転し得る唯一のチャンスだった。

白 名人　趙 治勲(1勝3敗)
黒 挑戦者 小林光一(3勝1敗)

●「名人決定七番勝負第10期第５局」

黒59は疑問。白76は模様化の要点。黒77はこの一手。黒85とハネだしたのはやむを得ぬ勝負手。黒93の押しは小林の読みに穴があり、単に97にツケるのが正しかった。

白 名人　趙 治勲(3勝3敗)
黒 挑戦者 小林光一(3勝3敗)

●「名人決定七番勝負第10期第７局」

黒51は値千金のマガリ。黒53は形を決めにいった。黒69は最強にがんばった手。黒92とオサえたのは、「魔がさした」。

白 名人　小林光一
黒 挑戦者 加藤正夫

●「名人決定七番勝負第11期第１局」

白86のコスミが好手。黒87のマゲが問題の一着。黒125は勝負手である。白130は小林の軽率。144にオサえていれば手にならなかった。

白 挑戦者 加藤正夫(3勝)
黒 名人　小林光一(3敗)

●「名人決定七番勝負第11期第4局」

白112の棒ツギは、次に116とツケる鬼手を含みにしてヨセの絶妙手だった。127の囲いが黒の敗着。白164のツケ(三分)が巧妙、黒の最後の望みを断った。

白 名人　加藤正夫(3勝)
黒 挑戦者 林　海峰(3敗)

●「名人決定七番勝負第12期第4局」

白80は澄ましすぎ、白82はたいへんな打ちすぎだ。白108と両方しのがれては勝負あった。黒95が敗着とされる。

黒 本因坊 本因坊秀格
白 挑戦者 木谷　実

●「本因坊決定七番勝負第8期第6局」

黒47は、白を外へ追い出す作戦。黒83は捨石をはかった。黒99に回り、盤面十目ほど優勢と見られる。白100は足りずと見ての勝負手。

黒 本因坊 本因坊秀格
白 挑戦者 島村利博

●「本因坊決定七番勝負第11期第４局」

黒57が大緩着。また、黒81のツケが幸便。白94は厚い手。黒165・167と振替って大勢が決した。

白 本因坊 本因坊秀格
黒 挑戦者 藤沢秀行

●「本因坊決定七番勝負第15期第４局」

黒73の切りがきびしかった。黒77は好手。白122の飛びが、実は無コウだった。黒183・185が敗着。

白 本因坊 本因坊栄寿
黒 挑戦者 高川秀格

●「本因坊決定七番勝負第18期第５局」

黒85と抑え、左右の黒がおさまることができ、黒が優位に立ち、黒優勢のまま大寄せに入ったが、黒163が痛恨の敗着となった。白に166の逆寄せを打たれ逆転。

白 本因坊 本因坊秀芳
黒 挑戦者 武宮正樹

●「本因坊決定七番勝負第29期第 4 局」

黒37は異形ながら、大局的には好点。白46は中央への前進基地としての要衝。黒65が敗着。黒69で70と下がれないのではつぶれに等しい。

白 本因坊 本因坊秀芳
黒 挑戦者 坂田栄男

●「本因坊決定七番勝負第30期第 6 局」

黒37ツメは場合の手。白60と飛び込んで様子をきく。黒71は失着。白124の抑えに手が回り白優勢。

白 本因坊 本因坊剱正
黒 挑戦者 石田芳夫

●「本因坊決定七番勝負第32期第 3 局」

白94はモタレて変化を求める高等戦術。黒133・135と碁を決めにいったのが大失敗。黒195 ののぞきは好タイミングだった。

【置碁】

黒　三子　武宮正樹
白　　　　石田芳夫

〈本局の見どころ〉

三子を置いた武宮が、一体どんな大模様を張るか、白の石田がどんなサバキを見せるか。

以下、置碁の解説はすべて、石田芳夫によります。

黒　四子　石田芳夫
白　　　　戸沢昭宣

〈本局の見どころ〉

この四子局の作戦は次の二つ。黒としてはひたすら簡明に打つこと。もう一つは、白に地を作らせないこと。

黒　五子　宋　光復
白　　　　石田芳夫

〈本局の見どころ〉

プロプロ置碁で、白を持つほうがおもしろいのは、黒に仕掛けをさせて、受け身に立つほうが妙味があるからだ。

黒　六子　石田芳夫
白　　　　石榑郁郎

〈本局の見どころ〉

天元の石の有無はバカにならず、黒もただ攻めているだけでは楽に勝てない。本局では少し作戦を変え、攻めを基調としながらも地は大切にする。

黒　七子　石田芳夫
白　　　　上村邦夫

〈本局の見どころ〉

七子は上辺と下辺が空いていて、そう簡単に攻められないので、最初はおだやかに打つことにする。

黒　八子　前田良二
白　　　　石田芳夫

〈本局の見どころ〉

石田が八子局におけるありったけのテクニックを披露する。

黒　九子　石田芳夫
白　　　　春山　勇

〈本局の見どころ〉

たくさん置いた場合は、早期に戦うほど有利なわけだから、白石を割って打とうというのがとりあえずの作戦。白石を割って打つと自然に攻めになるのが九子の特徴。

白　　　　石田芳夫
黒　四子　アマ

●挑戦者は女流チャンピオン

黒16とのびたのは力強さが感じられない。黒64とはねてコウを挑んだのは問題だった。

白　　　　石田芳夫
黒　四子　アマ

●ヨーロッパからのチャンピオン

黒62のボウシはやや打ちすぎ。黒72のコスミで挑戦者の力量がうかがえる。黒90の気合いは素晴らしいが、黒94は打ちすぎ。

白　石田芳夫
黒　四子　アマ

●碁会所も経営するドクターが対戦者

黒28の打ち込みは好気合い。また、黒60のオサエは好手。しかし、黒154は信じられないような緩着。黒158が完全な敗着だった。

白　石田芳夫
黒　五子　アマ

●対戦者はアマチュア三段

白61とまでなって黒石が浮き上がってしまった。黒74と上方を備えたのは当然。白のおどかしに黒は84と逃げたがこれは方向違い。

白　安倍吉輝
黒　五子　アマ

●対戦者はアマチュア三段

白33のトビに黒34のマゲは余計。黒42はよい気合いだが、黒44のハサミは少々疑問。黒50は問題手。白115のハネに、黒116のハネは好手。

白　安倍吉輝
黒　五子　アマ

●実力四段という手強い対戦者

黒38のケイマは素晴らしい一手。また、黒44とのびたのも好手といえる。白は、53以下生きるのに窮々としているありさま。

白　石田芳夫
黒　六子　アマ

●手厚くまとめた実力者との対戦

黒6は絶好点で、最大の大場。また、黒14のアテから16は最善。白53、55のキリチガイはこの形の手筋。

白　石田芳夫
黒　六子　アマ

●黒の攻めが勝因

黒10は白の策に乗らない好手。黒22のコスミツケから24と攻めて好調。黒64、66も好手筋だ。

白　　石田芳夫
黒　七子　アマ

●壮大な模様築く

賢明な黒8の大ゲイマ。機敏な黒10。黒32は正しい方向。上方の厚い壁に白を追い立てて、下方の整備をもくろむ。

白　　石田芳夫
黒　七子　アマ

●捨て石作戦成功

白19の打ち込みは狙いの筋。黒26から34までは捨て石戦法。黒48は〝後手の先手〟といわれるほどの要点。

白　　石田芳夫
黒　八子　アマ

●資質ある二級の対戦者

すぐ打ち込んだ白5に黒6がいい手。黒44と切ったのは落とし穴。白47、49でシボリ形。黒72、74は形にほれた重大ミス。

白　石田芳夫
黒　八子　アマ

●素朴なミスが出た挑戦者は三級

黒28が惜しいミス。白29が生きた。黒54のマガリは愚形でひどい。また、黒78のツギは勘ちがいで、黒88は大緩着。

白　石田芳夫
黒　九子　アマ

●逆手をとって、一気に勝機を握る

白17から19と堅くついだ手に注目。白21は捨て石の利用。黒36とオシあげ、いっぺんに優勢になる。白63以下は逃げ専門。

白　石田芳夫
黒　九子　アマ

●六級の挑戦者を相手に

白35に黒36とおつきあいしたのは緩着。黒50は俗筋。黒60までのハイは正しい。黒62と切ってしまい、勝てない攻めあいを始めた。また、黒80はカス石。

■本ゲームソフト及び取扱説明書の制作にあたり以下の書籍から引用、また参考にさせていただきました。
「囲碁百科辞典」（林　裕編著／金園社)、「本因坊秀哉全集　第四～六巻」（日本棋院)、「第一期、第七～十一期　棋聖決定七番勝負」（読売新聞社)、「第９～12期囲碁名人戦全記録」（朝日新聞社)、「石田芳夫　現代囲碁名勝負シリーズ６」、「高川秀格　現代囲碁名勝負シリーズ12」(講談社)、「石田芳夫の囲碁講座①・②・③」(パン・ニューズ・インターナショナル)、「ＮＥＷ別冊囲碁クラブNo.12　石田芳夫のプロプロ置碁」（日本棋院）
■資料提供・協力／財団法人　日本棋院

■パッケージデザイン／泉　晶子
■取扱説明書デザイン／水野康子
■パッケージ写真提供／世界文化フォト
（©小沢　誠）
■制作／ワークハウス

このたびは、㈱ヘクトのファミリーコンピュータ用カセット、『囲碁指南』をお買いあげいただきまして、まことにありがとうございます。ご使用の前にこの取扱説明書をよくお読みになって、正しい使用方法でお楽しみください。

■使用上の注意

●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管を避けてください。また強いショックを与えたり、絶対に分解しないでください。

●端子部に手をふれたり、水にぬらすなどよごさないようにしてください。故障の原因になります。またシンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油でふかないでください。

●テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。

●長時間ゲームをする時には、健康のため約1時間ごとに10〜20分の小休止をしてください。

●ご使用後はACアダプターをコンセントからぬいてください。

発売元
株式会社 ヘクト
〒151渋谷区千駄ヶ谷5-17-18オリエンタル千駄ヶ谷1003